

La Prima Noche

by Magus

08/01/2013

Por Magus

Módulo para Edad Oscura: Vampiro que trata el tema del derecho a pernada.

ADVERTENCIA PRELIMINAR

Esta aventura está pensada para un grupo de vampiros de baja a media experiencia, y no debería reunir a más de 5 jugadores. Aunque la acción transcurre cerca de la ciudad de Calais en el norte de Francia, puede ser adaptada prácticamente sin problemas a cualquier lugar de Europa Occidental. De la misma forma, aunque se parte de la fecha por defecto de Vampiro: Edad Oscura de 1197, se puede extender hasta Edad Oscura: Vampiro de 1230, o cualquier otro momento adecuado para las necesidades de la Crónica. Respecto a los personajes, sería adecuado que alguno de ellos perteneciera al Clan Ventrue, o por lo menos a uno de los llamados “Altos Clanes”, para proporcionar un mayor peso y coherencia a la posición de embajador. Los Bajos Clanes también serán válidos si han demostrado su valía previa al servicio de los Ventrue.

Como nota histórica debe decirse que la existencia del “droit de cuissage” o derecho de pernada no ha podido ser demostrada históricamente, aunque por supuesto, la pervivencia de malos tratos y abusos sexuales son parte de una mentalidad que ha sido una constante en todas las culturas y épocas. No obstante suponemos que durante la Larga Noche el derecho de pernada era una práctica conocida y empleada por la aristocracia de la época. Aclarado lo cual, pasemos al comienzo de la época.

PRÓLOGO

Involucrar a los personajes en una aventura debería resultar bastante fácil. El puerto de Calais se encuentra en una posición estratégica entre Londres y París, y las tierras que lo rodean han sido dominio del Clan Ventrue en los últimos siglos. Actualmente este dominio está gobernado por el antiguo Guerrero Guillaume de Gueldre, que intenta mantener una política de neutralidad e independencia frente a las ambiciones políticas de sus hermanos de clan: Mithras, Príncipe de Londres, Alexandre de París y Hardestadt el Viejo del Sacro Imperio Germánico. Cualquiera de estos tres poderosos Vástagos puede convertirse en patrón de la cuadrilla de personajes jugadores y sería una opción interesante que distintos personajes trabajaran para distintos patronos.

En cualquier caso, los personajes serán abordados por uno o varios senescales enviados por estos vampiros, que les harán una sustanciosa oferta.

“Os doy las gracias por recibirme. Me encuentro aquí a petición de (nombre y título correspondiente). Mi señor ha observado vuestro progreso con interés y desea ofrecer os una posición en su Corte.

“Durante largo tiempo mi señor ha mantenido buenas relaciones con el antiguo Guillaume de Gueldre, Príncipe de Artois y Hainault, representante del ilustre Clan de los Reyes. La familia De Gueldre ha servido a los intereses de nuestro linaje con gran brillantez a lo largo de los siglos (continúa con un apropiado discurso sobre los logros del Clan Ventrue).

“Ahora el Príncipe Guillaume de Gueldre desea fortalecer los lazos que nos unen y quiere que mi señor establezca una cuadrilla de mensajeros y embajadores. Si lo deseáis, tal honor será vuestro, junto con las ventajas y privilegios que ello supone...”

Si los personajes piden una mayor precisión, el senescal les informará de que la posición de embajador conlleva la posesión de un refugio consistente en una pequeña torre en el puerto de Calais, además de los beneficios políticos de pertenecer a la Corte de su señor.

Suponiendo que acepten esta oportunidad, la aventura continúa.

CAPÍTULO UNO: UN INVITADO INDESEADO

Tras un breve viaje hasta Lille, ciudad refugio de Guillaume de Gueldre, los personajes serán recibidos por su senescal Laurent de Gueldre, descendiente mortal y chiquillo de Guillaume, que les llevará hasta el castillo de Gueldre, situado en las afueras de Lille.

El Príncipe Guillaume los recibirá en el salón de invitados, sentado sobre un humilde banco de roble. Es un guerrero imponente, de unos cuarenta años, nariz aguileña, ojos azules y larga cabellera rubia. Viste con costosos ropajes azules con filigranas plateadas y lleva el blasón de la familia De Gueldre bordado en el pecho: un león blanco rampante con una corona de plata que sostiene una espada sobre un fondo azul. Se nota que por sus venas corre un fuerte influjo de sangre normanda y lleva una enorme espada al cinto. A su lado se encuentran tres de sus chiquillos, flanqueándolo en actitud protectora. Los tres también son descendientes de la familia De Gueldre.

El Príncipe Guillaume clavará su fría mirada en los personajes y refunfuñará un poco si son más de dos, o si hay algún Nosferatu entre ellos. Tras la presentación de los personajes se relajará un poco y les saludará.

“Bienvenidos seáis a mi dominio. Soy Guillaume, chiquillo de Magnerius, chiquillo de Erik, chiquillo de Ventrue, chiquillo de Enosh, chiquillo de Caín. Espero que vuestra estancia os resulte placentera. Es mi deseo y voluntad recibirlos no como invitados, sino como amigos, y que vuestra presencia sea motivo de alianza y buena voluntad con vuestro señor”.

Si hay más de dos personajes preguntará:

“¿Cuáles de vosotros son los embajadores? Veo que sois un grupo numeroso y sólo será precisa la actuación de dos: un mensajero y un embajador. No obstante, permitiré al resto permanecer en mis tierras si así lo desean para ayudar a sus compañeros.”

Esta situación es imprevista para los personajes. Guillaume de Gueldre no contaba con una delegación tan numerosa, por lo que decide poner a prueba su capacidad de organización. Por otra parte sospecha (con razón) que el patrón de los personajes planea introducir una fuerte presencia favorable a sus intereses en el dominio de Artois.

Ahora los personajes deben decidir y elegir un mensajero y un embajador entre sus filas y Guillaume será inflexible en este punto. Si el embajador elegido es un Ventrue (la mejor elección) o un vampiro de los Altos Clanes, Guillaume se mostrará favorable hacia el grupo. Si el personaje elegido como embajador es de otro clan será indiferente, pero si el elegido es un Assamita, un Seguidor de Set, un Nosferatu o un Ravnos, linajes por los que siente una especial aversión, se considerará insultado y procurará en el futuro devaluar el papel de los personajes hasta que caigan en desgracia. Respecto al mensajero, debido a su humilde posición, no tiene ninguna posición preconcebida sobre quien lo ocupe.

De cualquier forma, Guillaume de Gueldre aceptará su decisión y tras ofrecerles un refrigerio entre su rebaño personal (si algún recipiente muere ordenará ejecutar al infractor) les ofrecerá un asilo temporal en el puerto de Calais en tanto dispone de refugios para todos en las ciudades de su dominio. El embajador se convertirá en el responsable del grupo.

CAPÍTULO DOS: JUEGOS DE LA NOBLEZA

Los personajes serán enviados con uno de los criados de Guillaume, Olivier de Gueldre, al puerto de Calais. Olivier es un joven escudero, bastante simpático y jovial y amante de las anécdotas picantes, aunque permanecerá en silencio si es censurado o cuenta con la desaprobación de sus compañeros de viaje. Se mostrará especialmente solícito con las mujeres.

Durante el viaje serán atacados por una partida de bandoleros que simplemente tratarán de echar mano de todo lo que parezca valioso y huir si se presenta una resistencia importante, buscando la protección del bosque en todo momento. Si alguien desea perseguirlos, los bandoleros arrojarán el botín en cuanto las distancias se acorten y si aún así los personajes son persistentes interrumpe la persecución con la salida del sol, que debería obligarles a buscar refugio. Pueden enterrarse en la hojarasca, lo que llevará tres turnos o encontrar una pequeña choza de pastores (dos turnos: Percepción + Supervivencia, dificultad 8). Olivier tratará de ayudarles en todo momento y está preparado para esta eventualidad, envolviendo a los personajes que sean afectados por el sol en gruesos mantos de lana.

Si no demoran su viaje los personajes llegarán una hora antes del amanecer al puerto de Calais, fortificado recientemente por la nobleza local a instancias de Guillaume. Olivier guiará al grupo hasta el Chateau sur mer, hogar del Príncipe Charles de Gueldre, chiquillo de Guillaume, que los recibirá con cortesía tras las oportunas explicaciones (es de esperar que Guillaume les haya entregado un salvoconducto, y por otra parte contarán con la presencia de Olivier). Si no llegan a tiempo, aplaza el encuentro hasta la noche siguiente o el momento adecuado.

Charles de Gueldre invitará a los personajes a cenar, y tanto si aceptan como si no, hará que sus soldados, un grupo de guardaespaldas ghouls de origen normando, hagan entrar el “refrigerio”, una joven campesina vestida con harapos y con los brazos y piernas lacerados por latigazos. La joven será arrojada ante Charles con un gemido de dolor.

“Ah, aquí estás, puta. No temas, pues vas a terminar tu despreciable vida como un manjar de primera.”

La joven sollozará, llorará y le llamará monstruo. Charles la agarrará por el cuello y le mostrará sus colmillos. Sus ojos relampaguearán fieros.

“Éste es el precio por desafiar a tus mejores y por negar mi derecho.”

Si los personajes permanecen impávidos el príncipe Charles desgarrará el cuello de su víctima y beberá su sangre, ofreciéndola a sus invitados. Haz los chequeos de moralidad oportunos.

Si en cambio los personajes intentan interceder por la joven, Charles sonreirá maléficamente y se mostrará dispuesto a alcanzar un trato. Si logra someter a alguno de los personajes a un Juramento de Sangre les entregará a la mujer, de lo contrario habrá que regatear un precio adecuado (riquezas, Disciplinas, etc.). Cualquier movimiento hostil será respondido por un movimiento de los guardaespaldas ghouls, que pondrán sus espadas en la espada del personaje ofensor. La violencia no debería ser aconsejable...por ahora. Si consiguen la custodia de la mujer, ésta les dirá que se llama Jeanne. En principio se mostrará bastante temerosa (conoce la naturaleza de los vampiros) pero con el tiempo y amabilidad deberían ganarse su confianza.

Jeanne dice proceder de una humilde familia de labradores, feudatarios del señor De Gueldre.

Recientemente su hermana Corinne se negó a someterse a los deseos de Charles, que reclamó su derecho a la “prima nocte”. Charles secuestró a Corinne, que huyó del castillo De Gueldre. Enfurecido, Charles persiguió y asesinó a Corinne y luego encerró a sus parientes, asesinandolos uno por uno.

Los personajes pueden extraer una información parecida de Charles de Gueldre, aunque por supuesto en una versión desfavorable a Corinne, acusándola de bruja.

Con una tirada de Inteligencia + Leyes los personajes podrán saber que la “prima nocte” es un derecho feudal que permite a un caballero disponer de la mujer de un vasallo en la primera noche de bodas, Es una costumbre extendida por Europa Occidental, aunque en regresión, debido a la desaprobación eclesiástica y el descontento producido entre los campesinos.

Charles de Gueldre utiliza este derecho para procurarse víctimas frescas, ya que sólo puede alimentarse de la sangre de mujeres casadas (en vida fue un asaltacamas insaciable).

Tras este tenso encuentro, Charles ofrece refugio a sus invitados (aunque si hubo algún desencuentro enviará después un mensajero para informar a su sire). Los refugios son varias habitaciones sin luz construidas en lo que antes fue una bodega, amueblada cómodamente, aunque no con excesivo lujo. El suelo está alfombrado con pieles de lobo y cada habitación dispone de un arcón de castaño con refuerzos de hierro lo suficientemente grande para contener a una persona.

CAPÍTULO TRES: INSACIABLES APETITOS

Los personajes permanecerán en Calais durante una temporada, disfrutando en la medida de lo posible de su estancia. La ciudad es un puerto que está adquiriendo cierta importancia gracias a la pesca y el progresivo aumento del comercio. Con la fortificación del lugar se están construyendo edificios nuevos, de los que cabe destacar las reformas de las iglesias, en estilo gótico.

Aparte del Príncipe Charles de Gueldre, en la ciudad reside Hugh de Folkestone, un joven arquitecto del Clan Toreador Abrazado en París. Estará muy contento de ver caras nuevas y se ofrecerá a los personajes para enseñarles la ciudad (que no tiene ningún lugar especialmente destacable) y el nuevo edificio del concejo, que se está construyendo bajo la supervisión de Hugh. Hugh reside en Calais desde hace muy poco y sólo conoce de las actividades del Príncipe Charles de oídas, aunque sabe que recientemente arrasó una pequeña granja y una ermita en los montes cercanos, aunque desconoce el motivo y prefiere no involucrarse en sus asuntos.

Esa misma noche el Príncipe (o bien Hugo, si se encuentran en malas relaciones) invita a los personajes a una cacería nocturna. En los bosques cercanos a Calais proliferan venados y jabalíes, una bendición para los aficionados a la caza. El anfitrión dispone de varios corceles ghoyl.

La cacería nocturna resulta entretenida, pero en un momento dado es interrumpida por una partida de bandoleros. Aquéllos que superen una tirada de Inteligencia + Alerta (dificultad 7) podrán reconocer a algunos de los bandidos que les asaltaron previamente.

Sin embargo, en esta ocasión el ataque será más encarnizado, sobre todo si el Príncipe Charles se encuentra presente. Los bandidos concentran sus esfuerzos en él y uno de ellos consigue herirlo con su puñal, pero finalmente son rechazados y obligados a desperdigarse.

El Príncipe Charles de Gueldre ordena a sus soldados que persigan a los bandoleros y los personajes pueden unirse a ellos si así lo desean. El Príncipe Charles, lleno de furia, se lanza a galope tendido tras los bandidos, dirigiendo a sus guardaespaldas, que tienen grandes dificultades para mantenerse a su altura. De improviso, una espesa niebla cubre todo el paisaje. Si los personajes fallan una tirada de Astucia + Equitación (dificultad 7), se perderán irremisiblemente. Poco después la niebla se alza y se encontrarán en una aldea devastada por un incendio. Cascotes y escombros ennegrecidos tapizan el lugar y varias vigas apuntan hacia el cielo en una muda súplica. El canto de una lechuza rompe el silencio.

En el centro de la aldea se encuentra una ermita en un estado lamentable, y si se acercan lo suficiente, los personajes podrán ver una cruz de piedra, quebrantada en varios pedazos y con manchas de sangre. El empelo de Auspex o simplemente entrar en la ermita hará que los personajes tengan una visión:

“Bajo una noche estrellada veis al Príncipe Charles de Gueldre a caballo rodeado por su guardia personal y por soldados a caballo con antorchas encendidas frente al arco románico de la ermita, un semicírculo de piedra en el que Jesús y los evangelistas están representados de forma hierática, con inexpresivos rostros que parecen observar la escena como impávidos jueces. De repente la puerta de la ermita se abre y aparece un joven sacerdote de cabellos oscuros y ojos negros que sale aferrando un humilde crucifijo de madera. El Príncipe ruge amenazante:

-Entrégame a la mujer sacerdote. Esta noche me pertenece por derecho. Invoco la tradición de la prima noche.

-Señor conde, la joven se ha acogido a sagrado y está bajo la protección.

-¡No te atrevas a cuestionarme! Si la moza no sale haré que mis hombres entren a buscarla.

-Os enfrentáis a la ira de Dios y a la pena de excomunión si así obráis –prosigue el sacerdote imperturbable-

Como siervo de Cristo y de la Santa Madre Iglesia que pastoreo su rebaño os ordeno que os detengáis antes de que se derrame sangre inocente.

El Príncipe abofetea al sacerdote, haciéndole sangrar. Éste muestra su otra mejilla. La mano de Charles comienza a arder con una luz blanca. El sacerdote esgrime su crucifijo y el caballo del Príncipe se encabrita. El vampiro ruge mostrando sus colmillos y sus ojos relampaguean.

-Vete de aquí, demonio. Deja en paz a los hijos de Dios –el sacerdote aguanta imperturbable la mirada del vampiro.

En ese momento uno de los soldados dispara una flecha contra el sacerdote, que cae de rodillas, herido, sin soltar el crucifijo. El Príncipe hace una señal y sus hombres comienzan a saquear la aldea, quemando y matando a quienes encuentran a su paso. Dos soldados agarran al sacerdote herido y lo arrastran hacia un pozo. Éste mira a Charles y grita antes de ser arrojado:

-¡Demonio! ¡Te emplazo ante el tribunal de Dios!

La visión comienza a difuminarse hasta desaparecer.

No muy lejos de allí algunas tumbas recientes proporcionan un mudo testimonio de lo ocurrido. Un uso juicioso de Auspex 3 proporciona la imagen de unos pocos hombres y mujeres en duelo llorando a sus parientes y vecinos muertos. La rabia y el dolor se gestan por doquier.

CAPÍTULO IV: CACERÍA HUMANA

En cuanto los personajes regresen al castillo, se encontrarán con que el Príncipe Charles ya ha regresado. Él y sus hombres se encuentran en el patio, en torno a un hombre atado al que patean sin cesar. El hombre es un joven campesino de cabellos oscuros que aguanta el dolor sin protestar, lanzando furibundas miradas en dirección a Charles.

*-Parece que nuestra cacería ha sido afortunada –se burla el Príncipe- ¡Menudo perro hemos cazado hoy!
¡Mañana haré que te despedacen miembro por miembro!*

El campesino permanece en un inmutable silencio.

A estas alturas los personajes deberían tener pruebas más que suficientes de la crueldad de Charles, y podrían aprobarlo o censurarlo. Si de alguna manera intentan interceder por el campesino el Príncipe se enfurece por lo que considera una intromisión y ordena al personaje ofensor que abandone el castillo y Calais (sabe que podrá justificarse ante su sire Guillaume). Si se produce un conflicto entre el Príncipe y los personajes ¡adelante!, posiblemente a estas alturas más de un personaje ya debe estar harto de la arrogancia del Príncipe, sobre todo si te has preocupado por fomentarla previamente. La batalla debería ser encarnizada, contra decenas de soldados y servidores, pero los personajes deberían poder huir para tramar la caída del Príncipe. Podrían incluso unirse a los Furores y tratar de apoderarse de la ciudad de Calais, debiendo luchar contra la familia De Gueldre.

De cualquier manera lo que quieran hacer los personajes deberían hacerlo pronto, pues el amanecer está cerca. Si ayudan al campesino a huir, el Príncipe ordenará a sus servidores que los persigan, por lo que deberían buscar un refugio seguro durante el día.

El joven campesino se llama Remige y es el viudo de la desdichada Corinne. Proporcionará un relato desgarrador de cómo el Príncipe arrasó su aldea y mató a la mayoría de los labriegos, incluida su esposa. Remige y unos pocos vecinos consiguieron escapar y desde entonces se convirtieron en bandoleros, atacando las posesiones del Príncipe...y a los viajeros que se dirigen al castillo.

Remige ha descubierto (como la mayoría de los aldeanos) la naturaleza vampírica de Charles y desea matarlo. Si los personajes se muestran receptivos y comprensivos con su situación, les ayudará a buscar un refugio durante el día en una choza de pastores próxima a la aldea.

CAPÍTULO V: LA ÚLTIMA NOCHE

Si Remige no consiguió escapar con la ayuda de los personajes conseguirá huir gracias a uno de los servidores de Charles que deplora la crueldad de su amo y algunos de cuyos parientes murieron en la destrucción de la aldea. Charles de Gueldre estará fuera de sí y en cuanto llegue la noche comenzará la persecución del fugitivo, pidiendo a los personajes que se unan a él

Si los personajes ya han huido con Remige, serán acosados por patrullas de soldados, que poco a poco los irán empujando hacia la aldea. La luna y las estrellas brillan en el cielo y una espesa bruma cubre el lugar.

En este momento Charles de Gueldre hará acto de presencia acompañado de numerosos soldados, en una superioridad aplastante. La lucha es inevitable y el combate comienza. En un número de asaltos a determinar por el Narrador Remige o Charles resultarán heridos (puede incluso que a manos de los personajes) y su sangre se derramará en el suelo de la aldea.

Inmediatamente el suelo temblará, el viento soplará y las nubes se arremolinarán al tiempo que los muertos se alzarán de sus tumbas, sedientos de venganza. Los combatientes y caballos que no sean ghouls huirán enloquecidos de terror.

Los muertos se tambalearán en dirección a Charles, que tratará de huir, pero será arrojado por su caballo al suelo y los muertos se abalanzarán sobre él. Si los personajes tratan de ayudarlo también serán atacados por los muertos. No obstante, deberías dejarles la oportunidad de ayudar al Príncipe si así lo desean. Si Charles consigue sobrevivir, abandonará sus tierras para siempre y no volverá a aparecer por el lugar.

Si por otro lado los personajes ayudan a los muertos la condena del Príncipe de Calais está asegurada. Los cadáveres putrefactos lo agarrarán y destrozarán sin piedad y arrojarán sus restos al pozo de la aldea. De repente una columna de llamas azuladas se alzarán de las profundidades y en el fuego podrán vislumbrar el rostro aterrado de Charles, retorcido por el dolor, siendo torturado por una horda de seres demoníacos. La visión del fuego y las llamas obligará a los personajes a realizar una tirada de Röttschreck (dificultad 8) para no salir corriendo. La escena se prolonga durante varios asaltos y las llamas regresan al pozo. Un pájaro anuncia la llegada del amanecer.

Los muertos regresan a sus tumbas. La pesadilla termina.

CONCLUSIÓN

Si Remige ha sobrevivido, a la noche siguiente agradece a los personajes su ayuda, aunque se niega rotundamente a entrar a su servicio, debido al temor que le inspiran los vampiros. Si le dejan marchar, ingresará en un monasterio donde pasará el resto de sus días.

A los pocos días Guillaume de Gueldre tendrá noticia de lo ocurrido y enviará a su chiquillo más joven a hacerse cargo de la ciudad de Calais (es posible que incluso Abraze a Olivier de Gueldre). Si los personajes se apoderan del dominio de Calais empleará todos los medios a su disposición para expulsarlos (que no son pocos) si no le devuelven sus tierras.

De cualquier forma, Guillaume permitirá a tres de los personajes instalarse en sus dominios de Artois-Hainault, en las ciudades de Lille, Calais, y Cambrai. El embajador y el mensajero elegidos por los personajes tendrán una posición asegurada, así como los vampiros de los clanes Ventrue, Toreador y Lasombra (por orden de preferencia).

Los patrones de los personajes estarán satisfechos si éstos consiguen instalarse en el dominio de Guillaume de Gueldre y censurarán cualquier intento de rebelarse contra la autoridad del Príncipe de Artois-Hainault. Los personajes que no hayan obtenido una posición en el dominio de Guillaume obtendrán otras recompensas (residencia en otra ciudad, permiso de Abrazo, etc.) debiendo establecer el Narrador el premio que considere adecuado, así como repartir experiencia. Asimismo, puede que algún personaje Capadocio o con inclinaciones eruditas desee investigar el pozo de los muertos situado en las cercanías de Calais.

En cualquier caso, la historia ha terminado. Finis.

DRAMATIS PERSONAE

Aquí aparecen algunas estadísticas de los principales personajes no jugadores de la aventura. El Narrador, por supuesto, es completamente libre de alterarlas según la conveniencia de la Crónica o el poder de los jugadores.

Guillaume de Gueldre, Príncipe de Artois-Hainault

Descendiente de los primeros colonos escandinavos de Normandía, Guillaume fue Abrazado en una época cuando su pueblo todavía comenzaba a absorber los primeros retazos de la civilización carolingia. Casó a su familia mediante elaborados artificios con la nobleza francesa, fundando la familia De Gueldre, un linaje que sirve a los intereses del Clan Ventrue en el norte de Francia. De momento ha conseguido mantenerse neutral entre sus poderosos hermanos de clan de Londres y París, aunque poco a poco sus simpatías se decantan hacia el Sacro Imperio Romano Germánico...y hacia Hardestadt el Viejo.

Guillaume es un guerrero capaz, aunque su principal defecto es que tiende a juzgar a los Vástagos por su linaje en lugar de sus aptitudes. Detesta particularmente a los Nosferatu.

Sire:Magnerius de Sens

Clan: Ventrue

Generación: 6ª

Abrazo: 967

Nacido: Hacia 936

Disciplinas: Dominación 5, Fortaleza 5, Potencia 3, Presencia 5, Protean 3

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 8

Notas: Guillaume sólo se alimenta de sus descendientes mortales.

Destino: Guillaume es destruido durante la Revolución Francesa por un grupo de anarquistas Brujah dirigidos por Marguerite Foccart.

Charles de Gueldre, Príncipe de Calais

Descendiente directo de Guillaume, su propio sire lo considera un « error de juventud ». El Abrazo intensificó sus pasiones y deseos de dominar a sus inferiores. A pesar de su impulsividad ha gobernado con acierto la ciudad de Calais, fomentando su prosperidad y fortificando su perímetro. La destrucción causada en la aldea se debió sobre todo a un frenesí provocado por su orgullo herido y la necesidad de terminar con la amenaza de un sacerdote con Fe Verdadera.

Sire: Guillaume de Gueldre

Clan: Ventrue

Generación: 7ª

Abrazo: 1005

Nacido: Hacia 980

Disciplinas: Dominación 5, Fortaleza 3, Potencia 2, Presencia 4

Humanidad: 2

Fuerza de Voluntad: 7

Notas: Charles sólo se alimenta de mujeres casadas.

Destino: Si de alguna manera sobrevive, en los siglos siguientes Charles irá enloqueciendo progresivamente, temiendo que los muertos lo persigan buscando venganza y viajando de forma constante para evitarlos. Morirá en Novgorod en 1570, cuando Iván el Terrible destruye la ciudad.

Para soldados y ghouls recomiendo diseñarlos según gustos a partir de las estadísticas del manual básico de Vampiro: Edad Oscura y de Edad Oscura: Vampiro. En cuanto a los muertos vivientes utiliza las estadísticas de un zombi o uno de los muertos animados por los Capadocios, o utiliza las estadísticas de un ser humano normal (si es que algo como existe en el Mundo de Tinieblas), con las capacidades especiales de ser inhume a todo tipo de influencias mentales salvo Nigromancia o rituales taumatúrgicos específicos para fantasmas, aparte de soportar una considerable cantidad de daño antes de ser destruido.

EPÍLOGO: CERCA DE CALAIS, HACIA EL AÑO 2000

Un grupo de jóvenes arqueólogos descansaba bajo un sol veraniego, aprovechando que el director de la excavación se había ido a visitar a un colega de la zona para echarse un pitillito. Hacía bastante calor, algo muy desacostumbrado en el norte de Francia, y el trabajo de las excavaciones los hacía sudar como...bueno, como un grupo de jóvenes arqueólogos en un verano de prácticas.

Habían avanzado bastante en su trabajo y el yacimiento mostraba los restos de una próspera aldea que había sufrido las consecuencias de un incendio y de un ataque intencionado por parte del señor del lugar, a juzgar por los esqueletos de los soldados. El sacerdote del pueblo había sido atravesado por una flecha y arrojado al pozo.

-Mathieu –dijo uno de ellos, un joven universitario normando que estaba preparando su tesis sobre la vida campesina en Francia durante el siglo XII- ¿Por qué crees que la aldea fue arrasada y que arrojaron al cura al pozo?

-Es difícil decirlo –contestó el aludido, un estudiante parisino que hacía furor entre sus compañeras y no precisamente por su talento como historiador-. Posiblemente los campesinos se rebelaron contra su señor, aunque desconozcamos la causa.

-¿No podría deberse a algún tipo de abuso feudal? –intervino Lorraine, una acérrima defensora de los derechos de las mujeres-. ¿Tal vez la imposición del derecho de pernada?

Los estudiantes rieron a mandíbula batiente. Lorraine se sonrojó y lanzó un bufido.

-El derecho de pernada nunca existió, Lorraine –afirmó Mathieu de forma categórica-. Te lo han dicho miles de veces. No aparece en la legislación medieval ni en los usos orales. Lo próximo que querrás demostrar es que las brujas y los vampiros existieron de verdad.

Nueva tanda de carcajadas. Lorraine pisó a su compañero con la fuerza de su indignación contenida y Mathieu lanzó un gemido de dolor.

-Por ahora nadie ha demostrado la existencia del derecho de pernada. Pero nada me impedirá intentar demostrarlo. Y créeme Mathieu, que soy una mujer muy, pero que muuuy persistente.

Una ligera brisa sofocó temporalmente el calor veraniego. La calavera del sacerdote se movió ligeramente, mostrndo una muda sonrisa (tampoco es que pudiera hacer mucho más).